EE “Paulo Eduardo de Souza Firmo” NTE-Regional SED

PROGETEC: Márcio Francisco Reis dos Santos

Sidrolândia, 25 de Outubro de 2016

Reflexão sobre os projetos de Aprendizagem e o uso do Scratch.

O projeto que eu escolhi para analisar visa desenvolver um produto natural à base de água a partir de óleos e extratos de plantas para combater a mosca-da-linhaça. Esse projeto pode ser caracterizado como projeto de aprendizagem já que partindo dessa iniciativa foi desenvolvida pesquisa que levou as alunas a produzirem seu conhecimento através de experimentos e observação do problema investigado.

Como parte do projeto, está sendo desenvolvida uma animação por meio do programa Scratch com a finalidade de divulgar os resultados alcançados.

Esse projeto teve êxito na integração das TDIC ao conteúdo escolar, pois além do uso do Scratch, foi desenvolvida ampla pesquisa na rede com intuito de chegar a resultados mais confiáveis.

O projeto foi muito bem desenvolvido e como sugestão eu colocaria que poderiam ter explorado mais as possibilidades de uso do Scratch, criando-se talvez um jogo com os elementos comuns do projeto como a mosca, o gado e a cana-de-açúcar entre outros. Essa sugestão baseia-se no fato de que o processo de gamificação possibilitado pelo Scratch é um excelente atrativo para os estudantes e um meio de envolver mais os alunos que por uma razão ou outra não se envolveram nas pesquisas de campo e nas experiências, fazendo com que participem desse projeto tão importante de outras formas.